

# LES ERREURS

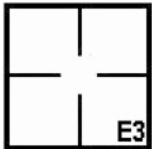
## Règle 10.12

### CE QUI EST UNE EREUR

A Le scoreur officiel devra inscrire une erreur à l'encontre du joueur défensif:

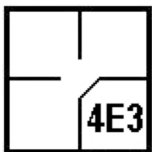
1. dont le mauvais jeu (échappé, relais raté ou mauvais relais) prolonge la présence d'un batteur à la batte ou d'un coureur sur les sentiers ou qui permet à un coureur d'avancer d'une ou plusieurs bases, à moins que selon le jugement du scoreur officiel, ce joueur défensif a délibérément laissé tomber une chandelle dans le territoire des fausses balles avec un coureur en troisième base avant deux retrait afin de ne pas permettre au coureur de marquer après l'attrapé.

2. qui rate un fly en territoire des fausses balles prolongeant ainsi la présence du batteur à la batte, que le batteur atteigne la première base ou qu'il soit retiré.

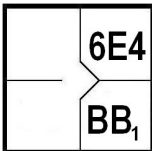


Le première base se place sous la balle en territoire des foul ball et fait tomber la balle, prolongeant ainsi la présence du batteur au marbre.

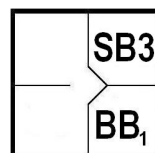
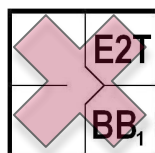
3. qui attrape, une balle relayée ou un roulant, à temps pour retirer le batteur coureur et néglige de toucher la première base ou le batteur coureur.



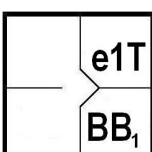
4 qui attrape, une balle relayée ou un roulant, à temps pour retirer un coureur sur un choix défensif au cours d'un jeu forcé et néglige de toucher la base ou le coureur.



5. dont le mauvais relais permet à un coureur d'atteindre « safe » une base lorsque, selon le jugement du scoreur, un bon relais aurait permis le retrait du coureur, à moins que le mauvais relais n'ait été exécuté pour essayer d'empêcher un vol de base

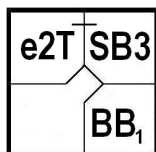


6. dont le mauvais relais pour tenter d'empêcher un coureur d'avancer, permet à ce coureur ou tout autre coureur d'avancer d'une ou plusieurs bases supplémentaires à celle qu'il aurait atteint s'il n'y avait pas eu ce mauvais relais.



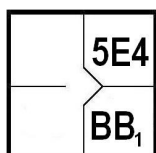
Tentative de pick off ratée en première base.

7. dont la balle relayée rebondit de façon anormale ou touche une base ou la plaque du lanceur, un coureur, un joueur défensif ou un arbitre, permettant ainsi à un coureur d'avancer.



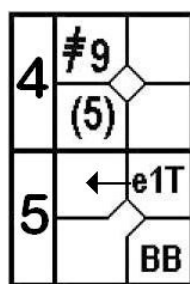
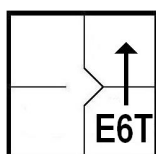
Commentaire : Suivre cette règle même si elle paraît injuste envers le joueur défensif dont le relais était précis. Par exemple, le scoreur officiel devra inscrire une erreur au joueur de champ extérieur dont le relais précis en direction du deuxième base touche la base et revient dans le champ extérieur permettant à un ou plusieurs coureurs d'avancer. Toute base gagnée par un coureur doit être inscrite au débit de quelqu'un.

8. qui n'attrape pas ou qui n'essaie pas d'attraper un relais correctement effectué permettant à un coureur d'avancer ; à condition que ce relais ait été effectué avec raison. Si un tel relais est fait vers la deuxième base, le scoreur doit déterminer qui de l'arrêt court ou du deuxième base devait attraper la balle. L'erreur est portée au compte du joueur négligent.

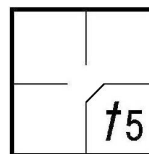
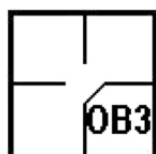


Commentaire : Si, selon le scoreur, il n'y avait aucune raison de relayer, l'erreur ira à la fiche du joueur de champ qui a relayé.

B On ne doit inscrire qu'une erreur sur tout mauvais relais sans tenir compte du nombre de bases gagnées par un ou des coureurs.



C Si un arbitre accorde au batteur ou à tout autre coureur une ou plusieurs bases à la suite d'interférence ou d'obstruction, on n'inscrira qu'une erreur au compte du joueur défensif qui a commis cette interférence ou obstruction, quel que soit le nombre de bases que le batteur ou le coureur ou les coureurs ont gagné.

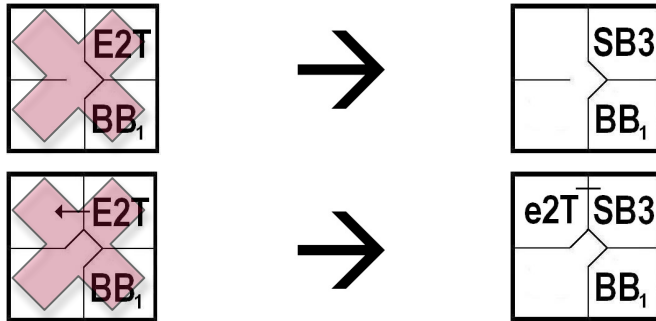


Commentaire : Ne pas inscrire une erreur si, de l'avis du scoreur, l'obstruction ne change pas le jeu.

## CE QUI N'EST PAS UNE ERREUR

D Aucune erreur ne doit être inscrite à l'encontre:

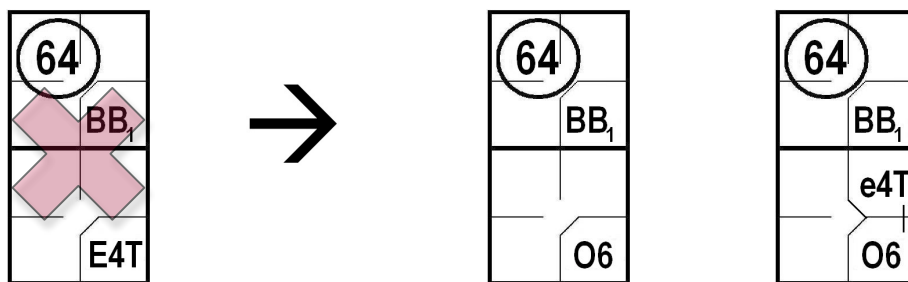
1. du receveur lorsque après avoir reçu un lancer régulier, il exécute un mauvais relais en essayant d'empêcher un vol de base, à moins que ce mauvais relais ne permette au coureur voleur de gagner une ou plusieurs bases supplémentaires ou à un autre coureur de gagner une ou plusieurs bases.



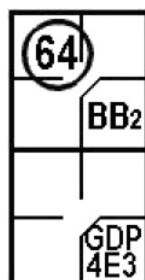
2. d'un joueur défensif qui exécute un mauvais relais si, selon le jugement du scoreur, le coureur n'aurait pas pu être retiré sur un relais précis et avec un effort normal à moins qu'un tel mauvais relais ne permette à un coureur de gagner une base qu'il n'aurait pas atteint si le relais n'avait pas été mal exécuté.



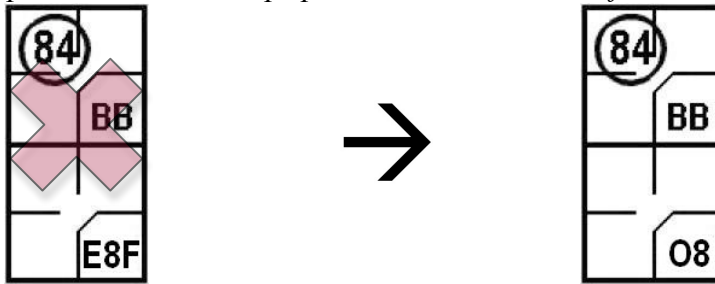
3. d'un joueur défensif qui exécute un mauvais relais en tentant de compléter un double ou un triple jeu, à moins que ce mauvais relais ne permette à un coureur de gagner une base qu'il n'aurait pas atteint si le relais n'avait pas été mal exécuté.



Commentaire : Lorsqu'un joueur défensif manque un relais qui, attrapé aurait complété un double ou un triple jeu, inscrire une erreur au compte du joueur défensif qui a manqué la balle et une assistance à la fiche du joueur défensif qui a exécuté le relais.



4. d'un joueur défensif, après avoir manqué un roulant, un fly ou un line drive ou un relais, reprend la balle à temps pour retirer un coureur forcé à n'importe quelle base.



5. d'un joueur défensif lorsqu'un lancer fou ou une balle passée est inscrite